Тёмное Око

ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО

Немецкая ролевая игра в жанре фэнтези, впервые на русском языке!







ТЁМНОЕ ОКО ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО



С помощью этих простых правил ты можешь познакомиться с игрой *Das Schwarze Auge*: ты узнаешь, как работают проверки навыков, боевая система и магия — все, что необходимо для того, чтобы отыграть маленькое приключение, также включенное сюда.

Атрибуты и навыки

Атрибуты

Атрибуты — это базовые характеристики персонажа. У каждого персонажа есть восемь атрибутов: Храбрость (ХР), Ум (УМ), Интуиция (ИН), Харизма (ХА), Ловкость рук (ЛР), Ловкость (ЛО), Конституция (КО) и Сила (СИ). Чем выше их значение, тем лучше у персонажа развита эта характеристика.

Проверки навыков

- Для проверки каждого навыка, группы навыков (физические, социальные, природные, знания, ремесла) и заклинаний требуются три атрибута. Ты должен сделать бросок на каждый из них. Все равно, в каком порядке ты бросаешь проверки на атрибуты, но ты должен заранее решить, на какой атрибут ты бросаешь каждый конкретный кубик.
- Атрибуты навыков одной группы всегда одинаковые. Например, когда тебе нужно проверить социальный навык, ты бросаешь на Интуицию, Харизму и еще раз Харизму. При этом без разницы, проверяешь ли ты *Очарование* или *Запугивание*.
- Чтобы проверка удалась, нужно, чтобы цифра, которая выпала на D20, была ниже или равна твоему атрибуту.
- Чтобы улучшить результат проверки, ты можешь использовать *очки навыка (НАВ)*. У каждого навыка есть свое цифровое значение, и ты можешь использовать эти очки, чтобы компенсировать слишком высокие значения, выпавшие на кубике. Например, если у твоего персонажа есть атрибут со значением 12, и ты выбросил 14 на кубике, используй 2 НАВ, чтобы компенсировать цифру на кубике.
- Потраченные очки не могут быть использованы для других бросков в рамках той же проверки. Если у тебя 10 НАВ, и ты использовал 6 очков при броске на первый атрибут, у тебя осталось только 4 очка на остальные броски этой проверки. Но ты не теряешь НАВ навсегда. Если тебе нужно сделать проверку на тот же навык позже, в твоем распоряжении находится твое изначальное количество НАВ.
- Если тебе не хватило НАВ, чтобы компенсировать неблагоприятные значения кубиков полностью, проверка персонажу не удалась.

Если у тебя еще остались НАВ, их количество определяет, насколько хорошо персонажу удалась проверка.

Уровни качества

За каждые три очка навыка в остатке ты достигаешь *уровень качества (УрК)*. Чем выше УрК, тем лучше результат действия. Если проверка удалась, но все очки навыка были использованы, ты достиг УрК 1.

НАВ в остатке	Уровень качества
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4

Групповые проверки

Иногда персонажам нужно сделать групповую проверку. Это значит, что все игроки проверяют тот же навык и суммируют достигнутые УрК. Если игрок А достиг УрК 2, а игрок Б — УрК 3, то вместе они достигли УрК 5 в результате групповой проверки.



Боевая система

Боевой раунд

В системе Das Schwarze Auge бой разделен на *боевые раунды (БР)*. Каждый боевой раунд длится около 2-5 секунд — как раз достаточно для того, чтобы обменяться ударами или предпринять другое действие.

Инициатива

Инициатива (ИНИ) определяет порядок, в котором действуют участники сражения. Инициатива определяется один раз на все сражение, а не каждый боевой раунд. Участник сражения с самой высокой Инициативой действует первым.
Если у двух участников одинаковое значение Инициативы, очередность решается при помощи броска D6: у кого результат выше, тот действует первым. В случае ничьей они повторяют броски до тех пор, пока не будет достигнут однозначный результат.

Действия

В каждом боевом раунде каждый участник может произвести одно главное действие, одну (или более) защиту и одно свободное действие.

Главные действия:
Провести атаку
Провести дальнобойную атаку
Переместиться на свою максимальную *Скорость* в шагах (метрах)
Выхватить из ножен оружие
Привести в готовность дальнобойное оружие (может занять больше, чем одно действие, в зависимости от времени перезарядки)
Наложить заклинание (может занять больше, чем одно действие, в зависимости от заклинания)

Защитные действия:
Парирование
Уклонение

Свободные действия:
Выкрикнуть короткое предложение
Бросить какой-нибудь предмет
Упасть на землю
Развернуться
Переместиться на свою максимальную *Скорость* в шагах (метрах)

Атака и защита

Брось D20, чтобы увидеть, успешна ли была твоя атака или защита. Для успеха нужно, чтобы результат броска был меньше или равен значению Атаки, Дальнобойной атаки, Парирования или Уклонения твоего персонажа. Эти значения ты найдешь на листе персонажа в разделе Боевые техники или Снаряжение.

- Чтобы атаковать оппонента в ближнем бою, используется значение *Атаки (АТ)*.
- Если ты используешь дальнобойное оружие, например, лук, ты бросаешь на *Дальнобойную атаку (ДАТ)*.
- Для защиты есть два способа: *Парирование (ПАР)* при помощи оружия ближнего боя или *Уклонение (УКЛ)*. Если оппоненту удалась его атака, тебе нужно попробовать защититься.
- Дальнобойные атаки парировать невозможно, но от них можно уклониться.
- Если тебя атакуют несколько раз за боевой раунд, на каждую последующую защиту после первой ты получаешь штраф в 3 пункта. Если твое значение защиты таким образом доходит до нуля или менее, ты больше не можешь парировать в этом раунде. В следующем боевом раунде значение защиты полностью восстанавливается.



Дальнобойная атака: Дистанция и время перезарядки

- У дальнобойного оружия есть три возможные *Дистанции (ДИС)*: короткая, средняя и дальняя. Дистанция определяется в зависимости от удаленности цели. Если Дистанция — *средняя*, бросок на ДАТ никак не модифицируется. При *короткой* Дистанции ты получаешь бонус в 2 пункта к твоей ДАТ, а при *длинной* — штраф в 2 пункта.
- У дальнобойного оружия есть определенное *время перезарядки (ЗАР)*. Некоторым видам оружия требуется для этого больше одного действия.

Урон

Если твоя атака, дальнобойная атака или боевое заклинание удались, а защита противника — нет, то он получает урон.

- У каждого оружия есть определенные *Очки попадания (ОП)*. Например, 1D6+4 значит, что ты бросаешь один шестигранный кубик и прибавляешь 4 к результату. Эта сумма и является очками попадания.
- От них нужно отнять значение *Брони (БР)*.
- Оставшиеся в остатке пункты являются *Очками урона (ОУ)* и отнимаются от *Жизненной энергии (ЖЭ)* жертвы..
- Если жизненная энергия персонажа достигает нуля, он находится при смерти.

Магия

Для использования магии существуют дополнительные правила.

Астральная энергия

Каждое заклинание стоит определенное количество *астральных очков (АСТ)*. Когда персонаж накладывает заклинание, ты должен отнять эти очки от запаса *Астральной энергии (АЭ)* этого персонажа. Если проверка заклинания не удается, тратится только (округленная) половина *Стоимости* заклинания.

Время наложения, Дистанция и Время действия

Чтобы наложить заклинание, персонажу нужно время, т.е. определенное количество действий. Бросок для проверки заклинания делается в момент последнего действия.

- Для успешного наложения заклинания его цель должна находиться в пределах доступной этому заклинанию дистанции в течение всего *Времени наложения*. Если цель передвигается за пределы допустимой дистанции, заклинание не удается.
- *Время действия* заклинания может либо зависеть от УрК, либо активно поддерживаться колдуном (при помощи дополнительных АСТ), либо заклинание действует мгновенно.

Заклинания

Арматруц

Проверка: УМ/ИН/ЛР
Эффект: Кожа колдуна становится тверже и дает дополнительную Броню. Сколько очков — решает колдун до наложения заклинания; максимум — 3 очка.
Время наложения: 1 Действие
Стоимость: 4 АСТ за БР 1, 8 АСТ за БР 2, 16 АСТ за БР 3 (модификация стоимости невозможна)
Дистанция: Сам
Время действия: УрК х 3 минут

Бальзам Салабунде

Проверка: УМ/ИН/ЛР
Эффект: Перед наложением заклинания колдун решает, сколько АСТ он хочет потратить. Цель получает соответствующее (1:1) количество очков ЖЭ. Колдун не может потратить больше АСТ, чем его значение навыка заклинания.
Время наложения: 16 Действий
Стоимость: 1 АСТ за 1 очко ЖЭ, минимум 4 АСТ
Дистанция: Прикосновение
Время действия: Мгновенно

Визибили

Проверка: УМ/ИН/КО
Эффект: Колдун становится невидимым (не включая его одежду). Чтобы атаковать невидимую цель, противник должен сделать проверку на половинное значение его Атаки. Дальнобойные атаки успешны только, если на D20 выпадет 1.
Время наложения: 4 Действия
Стоимость: 8 АСТ (активация заклинания) + 4 АСТ за каждые 5 минут
Дистанция: Прикосновение
Время действия: Поддерживаемое

Игнифаксиус

Проверка: ХР/УМ/ХА
Эффект: Из пальцев колдуна по прямой линии вылетает огненное копье. Колдуну не требуется тратить дополнительное действие для прицеливания, оно уже включено во время наложения. Цель получает 2D6+(УрКх2) очков урона. Огненное копье считается дальнобойной атакой артиллерийским оружием. Если жертва не смогла уклониться, атака считается успешной.
Время наложения: 2 Действия
Стоимость: 8 АСТ
Дистанция: 16 шагов
Время действия: Мгновенно

Очки фортуны

Очки фортуны (Форт) — это эквивалент удачи персонажа и влияния богов, немного удачи, отличающей героев от всех остальных.

Как можно потратить Очки фортуны?

- *Повтор проверки*: Потратив 1 Форт, ты можешь повторить проверку Атаки, Защиты или Дальнобойной атаки. При этом не важно, нужно ли перебросить один, два или три кубика — тратится все равно только 1 Форт. Перед тем, как использовать эту возможность, ты должен сделать обычную проверку, чтобы увидеть, насколько она окажется (не)успешной, и понять, нужен ли повтор проверки. Проверку можно повторить таким образом только один раз.
- *Новый урон*: Потратив 1 Форт, ты можешь перебросить 1D6 урона. Ты можешь перебросить собственный урон, но не урон, нанесенный твоим противником. Если твое оружие наносит больше урона, чем 1D6, ты можешь перебросить только один из этих кубиков.
- *Защита*: Чтобы улучшить свою защиту в сражении, ты можешь потратить 1 Форт и получить бонус +4 ко всем защитам до конца сражения. Это можно сделать в любое время во время боевого раунда, но до твоего броска на защиту.



СЦЕНАРИЙ: РАБОТОРГОВЦЫ ИМПЕРСКОГО ЛЕСА



Альриксфурт — маленькая, тихая авентурская деревушка. Ее обитатели живут в достатке, но находится она недалеко от Имперского леса, о котором ходит много легенд. Говорят, привидения, феи и чудища живут там и защищают лес от непрошенных гостей. Многие из этих слухов наверняка являются суевериями, но Имперский лес служит прибежищем и разбойничьим шайкам, в том числе и шайке орков *Курга Желтозуба.* Они специализируются на похищении и продаже в рабство человеческих детей.

В этот раз он выбрал в жертвы *Северина Тальбаха,* десятилетнего сына *Гизлы* — кузнеца из Альриксфурта. Мать и сын подверглись нападению, когда прогуливались по окраине леса, и хотя Гизла храбро сражалась с разбойниками, она не смогла помешать им забрать ее сына. Тяжело раненая, Гизла смогла вернуться в Альриксфурт. Там она сообщила старосте деревни *Малору* о произошедшей трагедии. Староста в отчаянии, ведь он знает, как опасны орки, и не думает, что кто-то из деревенских жителей сможет найти похитителей и вернуть маленького Северина. К счастью, в Альриксфурт прибывают герои и узнают о похищении сына Гизлы. Ни минуты не медля, они соглашаются помочь.

Очки времени и поиски мальчика

Естественно, вернуть мальчика домой — это дело чести для персонажей, но им нужно торопиться. Орки Курга притащили Северина в свое логово в лесу и ждут своего вожака. Героям нельзя терять время. В некоторых сценах этого приключения они получают *очки времени.* Если они соберут 4 или более очков, Кург будет уже в логове орков, когда герои до него доберутся. Если они соберут менее 4 очков, им придется иметь дело только с приспешниками Курга.

Как ведущий ты, конечно, можешь быстро перемещаться от сцены к сцене, если ты хочешь просто дать игрокам представление о главных правилах игры. Но в любом случае следует сначала прочитать весь сценарий целиком. В некоторых сценах приведены варианты развития событий, которые ты можешь предложить игрокам или выбрать сам.

След

Сначала героям надо выйти на след орков. Они ищут тропинку, по которой шли Гизла и Северин, чтобы найти следы или другие улики. Для этого им понадобится сделать групповую проверку, используя навык *Поиск следов (ХР/ЛО/КО).* Героям нужно набрать 3 УрК. За каждый УрК, недостающий им до 3, они получают 1 очко времени. Даже если всем не удадутся их проверки, герои все равно найдут след, просто им понадобится для этого больше времени.

Склон
Герои идут по следу и входят в лес. Эта часть Имперского леса жутковата и полна таинственных звуков. Из-за недавней грозы земля мягкая и рыхлая. След орков ведет вдоль склона, который сползает вниз под весом героев. Они оскальзываются и падают — к счастью, всего пару шагов. Ведущий определяет полученный персонажами урон при помощи 2D6. Но герои могут попробовать уменьшить или избежать урона при помощи проверки на *Владение телом (ХР/ЛО/СИ)*. При успехе проверки герой понижает урон на 1 ОУ (очко урона) за каждое очко навыка в остатке (значение навыка 0 считается как 1). Броня (БР) не влияет на урон в этой ситуации. Если кто-то из персонажей получил урон, перейди к главе "**Поиск целебных трав**", если нет - к главе "**Река**".

Поиск целебных трав
В Имперском лесу можно найти не только бандитов, но и много целебных трав. Герои знают это и должны решить, хотят ли они их искать, чтобы помочь пострадавшим, или продолжать идти по следу орков, несмотря на ушибы.
Поиск трав занимает время. Герои должны сделать еще одну групповую проверку. В этот раз им понадобится навык *Ботаника (ХР/ЛО/КО)*. Если проба никому не удалась, группа получает 3 очка времени и ничего не находит. Каждый УрК, достигнутый героями, может быть использован либо для того, чтобы сэкономить время (до минимума 1 очка времени) или чтобы увеличить количество порций найденных целебных растений. Каждая порция этих трав вылечивает 1D6 очков урона, но каждый герой может использовать травы только раз в день.

Вариант 1: Если герои хотят продолжать поиски Северина, перейди в главе "**Река**".

Вариант 2: Вместо поиска целебных трав, персонаж-колдун может использовать заклинание *Бальзам*. В этом случае герои не получают очков времени.

Река
Герои идут по следу и встречаются с новой проблемой. Они стоят на берегу реки, через которую совсем недавно вел мост. Орки разрушили его, чтобы задержать возможных преследователей. Чтобы переплыть через реку, героям следует сделать индивидуальные проверки на *Плавание (ХР/ЛО/СИ)*. Если проверка не удалась, герой получает 1D6 урона, наглотавшись воды.

Вариант 1: Герои могут попытаться построить импровизированный мост из остатков старого моста и других материалов. За потраченное на это время герои получают 4 очка времени, но могут понизить их на 1 очко за каждый достигнутый УрК (до минимума 1 очка) при помощи групповой проверки на *Обработку дерева (ЛР/ЛР/КО)*.

Вариант 2: Герои могут попробовать найти другой мост. Это вариант проще, но стоит им еще 3 очка времени.

Логово орков
Герои находят логово орков на небольшой поляне. В середине стоит одно единственное дерево, к которому привязан Северин. У него во рту кляп, а из глаз текут слезы. Орки расположились неподалеку от дерева и жарят утку над костром. Дерево находится на расстоянии 30 шагов от края поляны. Естественно, героям придется сразиться с орками и освободить Северина. Как конкретно они это сделают — их решение. Но перед этим они могут попробовать облегчить себе задачу.

Вариант 1: Они могут нагнать на орков страх при помощи успешной групповой пробы на *Запугивание (ИН/ХА/ХА)*. Если они смогут набрать как минимум 3 УрК, орки получают штраф —2 на каждую Атаку и Дальнобойную атаку и —1 на Уклонение и Парирование.

Вариант 2: Использование магии может значительно повлиять на ситуацию. Например, герой-колдун может использовать заклинание *Визибили (УМ/ИН/КО)*, чтобы стать невидимым и освободить Северина.

Банда орков
Эти орки — изгнанники своего народа, которые организовали небольшую группу бандитов. Их трое. Все они вооружены саблями, и у одного есть короткий лук (этот орк стоит на вахте).
Если герои атакуют, не будучи замеченными до этого, они застают орков врасплох, вследствие чего в течение первого боевого раунда орки могут только защищаться и использовать свободные действия. Во втором раунде они уже могут и атаковать.



Когда все орки убиты, герои освобождают Северина и отводят его к матери. Если герои прибыли сюда достаточно рано и хотят дождаться Курга, пройдет примерно час до его появления. Они могут сами решать, хотят ли они драться с ним в открытую или устроить западню. Если герои набрали до этого 4 или более очков времени, Кург уже присутствует в логове, когда до него добираются герои.

Орк

Храбрость 12 **Ум** 10 **Интуиция** 13
Харизма 10 **Ловкость рук** 13 **Ловкость** 13
Конституция 13 **Сила** 13
Жизненная энергия 32
Астральная энергия -
Кармическая энергия -
Инициатива 12+1D6
Уклонение 7 **Скорость** 7
Сабля: АТ 13 **ПАР** 7 **ОП** 1D6+3
Короткий лук: ДАТ 13 **ЗАР** 1 **ОП** 1D6+4 **ДИС** 10/50/80
БР 1 (толстая одежда, которая дает штрафы -1 к Скорости и -1 к Инициативе, оба уже включены в приведенные выше значения)
Навыки: Владение телом 4 (ХР/ЛО/СИ), Восприятие 5 (ХР/ЛО/СИ)
Поведение в бою: в рукопашном бою орки концентрируются на самом опасном противнике среди героев. Орк с луком сначала пытается вывести из строя колдуна, а потом - героев с дальнобойным оружием.
Побег: Орки не пытаются сбежать, они сражаются насмерть.
Примечание: У Курга такие же значения, но АТ+2 и ПА+1.



Конец истории

Хочется верить, что героям удалось победить орков и, возможно, самого Курга. Осталось только отвести Северина к его матери. Она счастлива видеть своего сына живым и невредимым и клянется Ингеримму, богу-покровителю ремесел, что выкует героям оружие или доспех превосходного качества. Староста деревни Малор также благодарит героев. Альрикфуртцы достаточно настрадались от орков, бандитов и похитителей. Староста приглашает героев на большое празднество — ведь победу над работорговцами надо отпраздновать должным образом, благо в подвалах местной таверны достаточно отличного фердокского пива.



Герон Осиротитель

Герон родился в день, когда над его родной деревней Силквизен бушевала сильная гроза. Его родители увидели в этом знак Рондры, богини сражений и гроз, и назвали сына в честь одного из святых ее церкви и великого героя авентурской истории - Герона Однорукого. Герон провел счастливое детство в кругу своей небогатой, но благополучной семьи. Беззаботная пора кончилась, когда на Срединную Империю напали орки, и Герон потерял всю семью. Ему самому удалось спастись, затаившись на дереве. Герон поклялся отомстить оркам, но до тех пор, когда он смог исполнить свою клятву, прошло еще много лет.

После войны ему ничего больше не осталось, как отправиться в Гарет и поступить в ученики портного, старого друга его отца. Он быстро понял, что не был предназначен для этого ремесла, но оставался в Гарете, потому что не знал, куда еще податься.

Однажды он познакомился с молодым наемником, чье бесстрашие и истории об убитых орках понравились ему. Хотя Герон был еще очень молод, он уже отличался развитыми мускулами и ловкостью, чем и обратил на себя внимание капитана наемников и был рекрутирован. Много лет Герон вел полную приключений жизнь наемника. Он перестал использовать свою обычную фамилию Бунсхаймер и назвался в честь подразделения, в котором он прослужил дольше всех и которое заменило ему семью: Осиротители. Его жизнь проходила в сражениях и войнах. Несмотря на трудные времена, Герон придерживался идеалов, привитых ему родителями: он щадил поверженных врагов, не был излишне жесток, не мародерствовал и не наслаждался убийствами. Очень часто ему приходилось вступать в конфликт с другими наемниками из-за своих принципов, и однажды он даже вынужден был поднять оружие против своих товарищей, чтобы защитить невинных жителей разграбляемой деревни. С тех пор Герон отвернулся от профессии наемника и путешествует по Авентурии в поисках приключений.



Храбрость (ХР) 15	**Ловкость рук (ЛР)** 12
Ум (УМ) 10	**Ловкость (ЛО)** 13
Интуиция (ИН) 13	**Конституция (КО)** 12
Харизма (ХА) 12	**Сила (СИ)** 13
Жизненная энергия 29	**Уклонение** 7
Астральная энергия -	**Скорость** 8
Очки фортуны 2	**Инициатива** 14+1D6

Преимущества: Амбидекстрия, Удача I, Талант (Мечи)

Недостатки: -

Особые навыки: Внимательность, Знание города (Гарет), Боевые рефлексы I, Оборонная позиция, Финт I, Мощный удар I, Лидер, Бой одной рукой, Специализация Военное дело, Бой двумя руками, Привычка к доспехам I

Языки: Родной язык Гарети III, Олоарк II

Письмо: Кусликский алфавит

Боевые техники: Цепное оружие 6 (АТ 8 / ПАР -), Кинжалы 10 (АТ 12 / ПАР 6), Фехтовальное оружие 6 (АТ 8 / ПАР 4), Ударное оружие 6 (АТ 8 / ПАР 4), Копья 6 (АТ 8 / ПАР 4), Древковое оружие 6 (АТ 8 / ПАР 4), Щиты 6 (АТ 8 / ПАР 4), Мечи 12 (АТ 14 / ПАР 7), Двуручное ударное оружие 6 (АТ 8 / ПАР 4), Двуручные мечи 6 (АТ 8 / ПАР 4), Арбалеты 12 (ДАТ 13), Луки 6 (ДАТ 7), Метательное оружие 6 (ДАТ 7)

Навыки:

Физические (ХР/ЛО/СИ): Владение телом 7, Бражничанье 5, Лазание 6, Танец 0, Грубая сила 6, Полёт 0, Скоморошество 0, Восприятие 0, Карманная кража 0, Верховая езда 0, Самообладание 6, Пение 0, Подкрадывание 0, Плавание 4

Социальные (ИН/ХА/ХА): Маскировка 0, Знание людей 6, Этикет 0, Уговаривание 5, Запугивание 0, Убеждение 0, Обольщение 0, Знание улиц 5, Сила воли 4

Природа (ХР/ЛО/КО): Зоология 4, Рыбная ловля 0, Ориентация 4, Ботаника 1, Связывание 0, Выживание 5, Поиск следов 4

Знания (УМ/УМ/ИН): Астрономия 0, Игры 0, География 0, Религия 3, История 0, Законы 0, Арканология 0, Счет 0, Механика 4, Саги и легенды 5, Сферология 0, Военное дело 10

Ремёсла (ЛР/ЛР/КО): Алхимия 0, Мореходство 0, Портновство 7, Торговля 5, Рисование 0, Обработка кожи 0, Обработка металла 4, Музицирование 0, Взлом замков 0, Приготовление пищи 0, Обработка камня 0, Лечение болезней 0, Лечение отравлений 0, Психологическая помощь 0, Лечение ран 6, Управление транспортом 0, Обработка дерева 4

Снаряжение: Кинжал (ОП 1D6+1, АТ 12, ПАР 6), Легкий арбалет (ОП 1D6+6, ЗАР 8, ДАТ 13, ДИС 10/50/80), Кожаный мундир (БР 3), Боеприпасы (Болты, 10), Меч (ОП 1D6+4, АТ 14, ПАР 7), 18 талеров

Хотя у него репутация ловеласа, внутри он остается робким и не так-то легко открывает душу представительницам противоположного пола.

Раса: Человек
Культура: Срединная Империя
Профессия: Наемник
Уровень опыта: Опытный

Особый навык: Финт

Ловким финтом можно так запутать противника, что его защита будет осложнена.

Правило: Нападающий усложняет свою собственную атаку на 1 пункт (т.е. АТ—1), и если она удается, защита обороняющегося усложняется на 2 пункта (т.е. ПАР—2).

Лайариэль Блики-в-кроне

Говорят, что никто не может так хорошо обращаться с луком и стрелами, как эльфы. Что касается Лайариэль, следопыта из клана Блики-в-кроне, это ни в коем случае не преувеличение. Лайариэль научилась выживать на природе в родных долинах и лесах авентурского севера и достигла мастерства в стрельбе из лука и охоте. С тех пор, как она впервые увидела человека, ее снедало любопытство по отношению к этому странному народу с круглыми ушами, чьи обычаи ее одновременно отталкивали и завораживали. Через несколько лет, как только ей позволили родители, Лайариэль отправилась в близлежащий человеческий город Доннербах, чтобы изучать круглоухих.



Храбрость (ХР) 11
Ум (УМ) 10
Интуиция (ИН) 15
Харизма (ХА) 13
Жизненная энергия 24
Астральная энергия 35
Очки фортуны 1
Ловкость рук (ЛР) 14
Ловкость (ЛО) 15
Конституция (КО) 11
Сила (СИ) 11
Уклонение 8
Скорость 9
Инициатива 15+1D6

Преимущества: Медленное старение, Красивый голос, Ночное видение I, Красота I, Проворство, Способность обходиться без сна, Чувство дистанции, Магическое дарование, Двухголосие

Недостатки: Клаустрофобия II, Надоедливые бесята, Невезение I, Неспособность (Игры, Бражничанье), Слабости (Незнание религий), Чувствительный нюх

Особые навыки: Знание города (Доннербах), Специализация Поиск следов, Песня дружбы, Эльфийская магическая традиция

Языки: Родной язык Исдира III; Гарети I

Письмо: -

Боевые техники: Цепное оружие 6 (АТ 7 / ПАР -), Кинжалы 8 (АТ 9 / ПАР 6), Фехтовальное оружие 6 (АТ 7 / ПАР 5), Ударное оружие 6 (АТ 7 / ПАР 4), Копья 6 (АТ 7 / ПАР 4), Древковое оружие 6 (АТ 7 / ПАР 5), Щиты 6 (АТ 7 / ПАР 4), Мечи 6 (АТ 7 / ПАР 5), Двуручное ударное оружие 6 (АТ 7 / ПАР 4), Двуручные мечи 6 (АТ 7 / ПАР 4), Арбалеты 6 (ДАТ 8), Луки 12 (ДАТ 14), Метательное оружие 6 (ДАТ 8)

Навыки:

Физические (ХР/ЛО/СИ): Владение телом 10, Бражничанье 0, Лазание 0, Танец 0, Грубая сила 0, Полёт 0, Скоморошество 0, Карманная кража 0, Восприятие 8, Верховая езда 0, Самообладание 2, Пение 6, Подкрадывание 5, Плавание 4

Социальные (ИН/ХА/ХА): Маскировка 0, Знание людей 0, Этикет 0, Уговаривание 0, Запугивание 0, Убеждение 0, Обольщение 1, Знание улиц 0, Сила воли 2

Природа (ХР/ЛО/КО): Зоология 6, Рыбная ловля 3, Ориентация 5, Ботаника 6, Связывание 0, Выживание 10, Поиск следов 10

Знания (УМ/УМ/ИН): Астрономия 0, Игры 0, География 0, Религия 0, История 2, Законы 0, Арканология 2, Счет 0, Механика 0, Саги и легенды 0, Сферология 0, Военное дело 0

Ремёсла (ЛР/ЛР/КО): Алхимия 0, Мореходство 1, Портновство 0, Торговля 0, Рисование 0, Обработка кожи 2, Обработка металла 0, Музицирование 6, Взлом замков 0, Приготовление пищи 0, Обработка камня 0, Лечение болезней 0, Лечение отравлений 0, Психологическая помощь 0, Лечение ран 0, Управление транспортом 0, Обработка дерева 5

Заклинания: Арматруц (УМ/ИН/ЛР), Бальзам (УМ/ИН/ЛР) 5

Снаряжение: Кинжал (ОП 1D6+2, АТ 9, ПАР 6), Эльфисийкий лук (ОП 1D6+5, ЗАР 1, ДАТ 14, ДИС 50/100/200), Одежда (обычная), Боеприпасы (Стрелы, 20), Колчан, 2 талера

Ее жизнь изменилась, когда десять лет назад бесследно пропал ее брат Эдорион. Тогда они вместе прибыли в Доннербах, чтобы обменять добытые меха на другие товары. Но во время их пребывания в городе Эдорион бесследно пропал. Его исчезновение принесло много горя в клан Лайариэль. Все поиски были напрасны, и через несколько дней были прекращены. Но Лайариэль не сдавалась. Она оставила свою семью и отправилась на Юг, следуя малейшим намекам на след брата и пережив множество приключений на своем пути. Но найти Эдориона ей так и не удалось. Лайариэль не хотела возвращаться в семью, так как она так и не простила своим родственникам, что они так быстро бросили поиски. А кроме того, мир вдали от родины таил столько чудес, которые она хотела открыть. Странствия привели ее в Гарет, где она увидела больше людей, чем за всю предыдущую жизнь. Там она познакомилась с другими искателями приключений и решила остаться в компании этих круглоухих. В обмен на ее поддержку спутники пообещали помочь ей в поисках брата. Вместе они выяснили, что скорее всего Эдорион был похищен и продан в рабство - в глазах Лайариэль ужасное преступление, которое нельзя оставить безнаказанным. Как и все эльфы, Лайариэль ценит свободу и не может представить себе жизнь в неволе. Одновременно она начинает понимать, что вряд ли сможет вернуться в лоно своей семьи, даже если найдет брата. Слишком уж отдалилась она от эльфийского образа жизни и привыкла к круглоухим, которые стали ее друзьями и заменили далеких родственников.

Раса: Эльф
Культура: Долинный эльф
Профессия: Следопыт
Уровень опыта: Опытная

Арбош, сын Ангракса

Арбош - старший из четверых близнецов из семьи знаменитого грибовода Ангракса и уважаемой оружейницы Валошгры, из гномов Наковальни. С самого рождения Арбош отличался от остальных членов своей семьи. В отличие от своих черноволосых братьев, Арбош появился на свет с белыми волосами, что священники Ангроша истолковали как милость этого бога. Теперь даже ходят слухи, что уже в младенческом возрасте у Арбоша начала расти борода. На самом деле он был безбородым до своего 25-летия и жестоко страдал, глядя на свои гладкие щеки.

После своей Инициации пламенем, ознаменовавшей его вступление во взрослую жизнь, Арбош стал учиться у матери кузнецкому делу, и чем длиннее отрастала его борода, тем больше он становился уверен в себе. Несмотря на свои большие руки, он достиг удивительного мастерства в изготовлении кольчужных колец и точных механических приборов.

Но эта работа была ему все же не совсем по душе. Еще с юности он жадно поглощал всевозможные рассказы о храбрых героях Железного века гномов, и в нем зрело желание узнать мир за пределами родных стен. Арбош мечтал о путешествиях по всей Авентурии и приключениях, чтобы вернуться домой через пару десятилетий зрелым гномом и жениться. От одного торговца, иногда приходившего в клан Арбоша, гном узнал о человеческой традиции странствующих ремесленников. Очарованный этой традицией, он решил покинуть родину по окончании учебы и отправиться странствовать.

В пути он встретился с другими искателями приключений и оказал немало услуг королю гномов Альбраксу, который ценит Арбоша не только за мастерство в изготовлении доспехов и оружия, но и за его храбрость.



Храбрость (ХР) 14
Ум (УМ) 10
Интуиция (ИН) 13
Харизма (ХА) 9
Жизненная энергия 38
Астральная энергия -
Очки фортуны 1
Ловкость рук (ЛР) 13
Ловкость (ЛО) 11
Конституция (КО) 15
Сила (СИ) 15
Уклонение 6
Скорость 6
Инициатива 12+1D6

Преимущества: Ночное видение I, Высокая сопротивляемость магии, Иммунитет к тульмадрону, Выносливость

Недостатки: Плохие черты характера (Алчность, Вспыльчивость), Невезение I, Неспособность (Плавание), Принципиальность (гномья воинская честь)

Особые навыки: Внимательность, Знание города (родная шахта), Финт I, Выпад, Мощный удар I & II, Удар по щиту, Специализация (Военное дело), Привычка к доспехам I

Языки: Родной язык Роголан III; Гарети III

Письмо: Кусликский алфавит, Роголанские руны

Боевые техники: Цепное оружие 6 (АТ 8 / ПАР -), Кинжалы 6 (АТ 8 / ПАР 4), Фехтовальное оружие 6 (АТ 8 / ПАР 4), Ударное оружие 12 (АТ 14 / ПАР 8), Копья 6 (АТ 8 / ПАР 5), Древковое оружие 6 (АТ 8 / ПАР 5), Щиты 6 (АТ 8 / ПАР 5), Мечи (АТ 8 / ПАР 5), Двуручное ударное оружие 12 (АТ 14 / ПАР 8), Двуручные мечи 6 (АТ 8 / ПАР 5), Арбалеты 12 (ДАТ 13), Луки 6 (ДАТ 7), Метательное оружие 6 (ДАТ 7)

Навыки:

Физические (ХР/ЛО/СИ): Владение телом 7, Бражничанье 8, Лазание 0, Танец 0, Грубая сила 10, Полёт 0, Скоморошество 0, Восприятие 6, Карманная кража 0, Верховая езда 4, Самообладание 7, Пение 0, Подкрадывание 6, Плавание 0

Социальные (ИН/ХА/ХА) Маскировка 0, Знание людей 2, Этикет 5, Уговаривание 0, Запугивание 5, Убеждение 0, Обольщение 0, Знание улиц 0, Сила воли 8

Природа (ХР/ЛО/КО): Зоология 0, Рыбная ловля 0, Ориентация 1, Ботаника 0, Связывание 0, Выживание 0, Поиск следов 0

Знания (УМ/УМ/ИН): Астрономия 0, Игры 0, География 0, Религия 3, История 7, Законы 0, Арканология 0, Счет 4, Механика 3, Саги и легенды 3, Сферология 0, Военное дело 10

Ремёсла (ЛР/ЛР/КО): Алхимия 0, Мореходство 0, Портновство 0, Торговля 0, Рисование 0, Обработка кожи 0, Обработка металла 10, Музицирование 0, Взлом замков 0, Приготовление пищи 0, Обработка камня 2, Лечение болезней 0, Лечение отравлений 0, Психологическая помощь 0, Лечение ран 2, Управление транспортом 0, Обработка дерева 0

Снаряжение: Кинжал (ОП 1D6+2, АТ 8, ПАР 4), Кольчуга (БР 4), Гномья булава (ОП 1D6+7, АТ 14, ПАР 7), 25 талеров

В свободное от службы у короля время Арбош путешествует по Авентурии со своими друзьями в поисках новых достижений - будь то изготовление шедевра кузнечного дела или победа в сражении.

Раса: Гном
Культура: гном Наковальни
Профессия: Воин
Уровень опыта: Опытный

Особый навык: Мощный удар

Боец может нанести противнику больше урона, вложив в удар особенную мощь.

Правило: АТ нападающего усложняется на 2 пункта (т.е. АТ—2). При успехе: ОП+2

Мирхибан аль-Орхима

Хотя магические академии Фазара стараются находить как можно больше детей с магическими способностями, дарование Мирхибан открыл маг Халид абул-Кетаб, не принадлежащий ни к какой гильдии. Никто из жителей ее родной деревеньки не мог и представить себе, что дочь простых рисовых фермеров когда-нибудь будет учиться искусству магии в роскошном жилище колдуна. Уже при первом упражнении стало ясно, что у Мирхибан есть особое дарование к управлению элементом Огонь. Она могла зажигать и гасить свечи, и даже первое, неуверенное огненное копье получилось у нее с первого раза, хотя и обожгло хвост любимой кошке Халида. А к призыву огненных элементаров Мирхибан проявила даже больший талант, чем ее учитель.

Храбрость (ХР) 14
Ум (УМ) 15
Интуиция (ИН) 14
Харизма (ХА) 14
Жизненная энергия 25
Астральная энергия 35
Очки фортуны 2
Ловкость рук (ЛР) 12
Ловкость (ЛО) 12
Конституция (КО) 10
Сила (СИ) 9
Уклонение 6
Скорость 8
Инициатива 13+1D6

Преимущества: Быстрая регенерация (Астральная энергия) I, Магическое дарование

Недостатки: Слабости (Тщеславие)

Особые навыки: Знание города (Фазар), Связь с посохом, Академическая магическая традиция

Языки: Родной язык Туламидия III; Гарети II

Письмо: Кусликский алфавит, Туламидский алфавит

Боевые техники: Цепное оружие 6 (АТ 8 / ПАР -), Кинжалы 6 (АТ 8 / ПАР 4), Фехтовальное оружие 6 (АТ 8 / ПАР 4), Ударное оружие 6 (АТ 8 / ПАР 3), Копья 6 (АТ 8 / ПАР 3), Древковое оружие 8 (АТ 10 / ПАР 5), Щиты 6 (АТ 8 / ПАР 3), Мечи 6 (АТ 8 / ПАР 4), Двуручное ударное оружие 6 (АТ 8 / ПАР 3), Двуручные мечи 6 (АТ 3 / ПАР 3), Арбалеты 6 (ДАТ 7), Луки 6 (ДАТ 7), Метательное оружие 6 (ДАТ 7)

Навыки:

Физические (ХР/ЛО/СИ): Владение телом 0, Бражничанье 0, Лазание 0, Танец 0, Грубая сила 0, Полёт 0, Скоморошество 0, Восприятие 5, Карманная кража 0, Верховая езда 0, Самообладание 0, Пение 0, Подкрадывание 0, Плавание 0

Социальные (ИН/ХА/ХА): Маскировка 0, Знание людей 2, Этикет 0, Уговаривание 3, Запугивание 0, Убеждение 0, Обольщение 0, Знание улиц 3, Сила воли 8

Природа (ХР/ЛО/КО): Зоология 0, Рыбная ловля 0, Ориентация 0, Ботаника 0, Связывание 0, Выживание 0, Поиск следов 0

Знания (УМ/УМ/ИН): Астрономия 0, Игры 8, География 5, Религия 4, История 7, Законы 0, Арканология 10, Счет 0, Механика 0, Саги и легенды 6, Сферология 6, Военное дело 0

Ремёсла (ЛР/ЛР/КО): Алхимия 0, Мореходство 0, Портновство 0, Торговля 4, Рисование 0, Обработка кожи 0, Обработка металла 0, Музицирование 0, Взлом замков 0, Приготовление пищи 0, Обработка камня 2, Лечение болезней 0, Лечение отравлений 0, Психологическая помощь 0, Лечение ран 0, Управление транспортом 0, Обработка дерева 0

Заклинания: Визибили (УМ/ИН/КО) 5, **Игнифаксиус** (ХР/УМ/ХА) 8,

Снаряжение: Амулет, Ожерелье, Поясные сумки (2), Мантия, Магический посох (ОП 1D6+2, АТ 9, ПАР 7), 14 талеров



После выпускных экзаменов она несколько лет изучала историю легендарных магократов Гаданга, легенды о которых занимали ее с самой юности. Но и магам нужно чем-то зарабатывать на жизнь и исследования, и Мирхибан начала время от времени отправляться на задания в дальние страны. К счастью, Халид научил ее не только магии огня, но и целому ряду других заклинаний, потому что в молодости тоже был искателем приключений и знал, какие умения помогут его ученице в странствиях.

Кроме исследований истории магократов, вторым коньком Мирхибан были поиски настоящего Темного Ока. В детстве она зачарованно внимала сказаниям об этих легендарных артефактах и все бы отдала за возможность изучить один из них.

Друзья ценят Мирхибан за обширные познания, но как и все остальные элементаристы Огня, она иногда дает волю своему бурному темпераменту. И хотя она не умеет обращаться с оружием, её заклинания чреваты смертью для их цели, и уже не раз она преподала урок разным негодяям. При виде несправедливости Мирхибан действует, не медля. Когда она вступает в спор, то спорит до последнего. А кто ей по душе, может всегда на нее положиться.

Раса: Человек
Культура: Манадистан
Профессия: Маг
Уровень опыта: Опытная



Тёмное Око



Тёмное Око (нем. Das Schwarze Auge) - это немецкая настольная ролевая игра в жанре фэнтези, самая популярная в Германии. Многие могут быть знакомы с главным миром этой игры - Авентурией - по компьютерным играм, таким как Drakensang, Drakensang: The River of Time, Blackguards, Demonicon, Chains of Satinav, Memoria и другим, вышедшими в России под маркой *The Dark Eye*.

Мир *Тёмного Ока*

На родине *Тёмное Око* любят за детально разработанный игровой мир, его богатую историю и максимальную продуманность. Этот мир нестатичен и постоянно развивается, давая игровым персонажам возможность принимать непосредственное участие в важных исторических событиях, иногда даже меняющих политическу карту Авентурии. Авентурия - это самый популярный, самый проработанный континент мира *Тёмного ока* - планеты Деры, на котором происходит действие большинства публикуемых приключений. Авентурия предлагает игрокам множество сеттингов, позволяющих им окунуться в самые разные жанры, оставаясь при этом в пределах одного мира и не покидая полюбившихся персонажей.

Проект *Тёмное Око*

“Первое знакомство” - это первая официальная публикация по игре *Das Schwarze Auge* на русском языке. Проектом занимаюсь на данный момент только я, Наталья Мельникова, в свободное от работы и других хобби время на (пока) некоммерческой основе, но с благословления и при поддержке издательства Ulisses Spiele. Будущее проекта зависит от интереса русскоязычных игроков к нему: при достижении определенной критической массы я готова взяться за более крупномасштабные публикации.

Больше о системе и мире вы можете узнать на моем *YouTube-канале* ***DSAmania***, а в *одноименной ВК-группе* вы можете участвовать в опросах и обсуждениях, задавать свои вопросы, а также следить за прогрессом проекта.

The Dark Eye

Главная книга правил игры в актуальной редакции будет опубликована на английском языке под маркой *The Dark Eye* в 2016 г. В дальнейшем планируется выпуск книги с общим описанием мира и, конечно, приключений. За новостями о *The Dark Eye* можно следить на сайте издательства, а также по официальной Facebook-странице:

http://www.ulisses-us.com/the-dark-eye

http://www.facebook.com/thedarkeyegame

Das Schwarze Auge

Для тех, кто владеет немецким языком, самым простым способом окунуться в игру будут, конечно, немецкие публикации, а главным источником новостей - сайт издательства и официальная Facebook-страница:

http://www.ulisses-spiele.de/

http://www.facebook.com/DasSchwarzeAuge